



KAMPFPATROUILLE: ADEPTA SORORITAS

DAS HEER DER SÜHNE

Principalis Ellyrine sieht in sich selbst eine Botin der Erleuchtung und der Buße durch Schmerz. Sie ist eine kompromisslose Fanatikerin mit eisernem Willen und urteilt über sich selbst und ihre Gefolgsleute mit derselben Gnadenlosigkeit wie über ihre Feinde. Die Sororitas und Büßer werden vom erhabenen Beispiel ihrer Anführerin in einen Zustand wütender Erleuchtung getrieben und kämpfen nur noch verbissener, um sich des Wohlwollens des Gottimperators als würdig zu erweisen.

Diese Kampfpatrouille besteht aus den folgenden Einheiten:

A Principalis Ellyrine (1 Modell)

- Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Plasmapistole; Energiewaffe; Amtsstab.

B Sororitatrupp (10 Modelle)

- 1 Sororitas-Prioris ist ausgerüstet mit: Bolter; Boltpistole; Kettenschwert.
- 6 Sororitas sind ausgerüstet mit: Bolter; Boltpistole; Handwaffe.
- 1 Sororita ist ausgerüstet mit: Bolter; Boltpistole; Handwaffe; Simulacrum Imperialis.
- 1 Sororita ist ausgerüstet mit: Artificatorgefertigter Sturmbolter; Boltpistole; Handwaffe.
- 1 Sororita ist ausgerüstet mit: Ministorum-Flammenwerfer; Boltpistole; Handwaffe.

C Seraphimtrupp (5 Modelle)

- 1 Seraphim-Prioris ist ausgerüstet mit: Plasmapistole; Energiewaffe.
- 4 Seraphim sind ausgerüstet mit: 2 Boltpistoleten; Handwaffe.

D Repentiatrupp (5 Modelle)

- 1 Repentia-Prioris ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Neuralpeitschen.
- 4 Repentia sind ausgerüstet mit: Büßer-Eviscerator.

E Arco-Flagellanten (3 Modelle)

- Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Arco-Flegeln.

F Läuterer (1 Modell)

- Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Büßer-Flammenwerfer; Büßer-Kreissägepaar.

G Sororitas-Rhino (1 Modell)

- Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Sturmbolter; Panzerketten.





KAMPFPATROUILLE: ADEPTA SORORITAS

DAS HEER DER SÜHNE

FÄHIGKEITEN

Die für den Einsatz des Heers der Sühne notwendigen Datenblätter findest du auf den folgenden Seiten. Sie wurden exklusiv für Kampfpatrouille-Spiele konzipiert. Das Datenblatt einer Einheit führt alle ihre Fähigkeiten auf. Diese schließen eine Fraktionsfähigkeit ein – *Glaubensakte* –, die auf dem Datenblatt jeder Einheit aufgeführt ist und im Folgenden beschrieben wird.

GLAUBENSAKTE

Es heißt, der Segen des Imperators berühre die Schwestern des Adepta Sororitas und manifestiere sich als Nimbus heiligen Lichts, in dem sich seine Macht durch wundersame Taten der Tapferkeit und göttlichen Stärke zeige.

Jede Einheit deiner Armee kann pro Phase einen einzelnen Glaubensakt ausführen. Dies geschieht durch Wunderwürfel.

Wunderwürfel erhalten

Wenn die Fraktion deiner Armee **ADEPTA SORORITAS** ist, erhältst du 1 Wunderwürfel:

- zu Beginn jedes Zuges.
- jedes Mal, wenn eine **ADEPTA-SORORITAS**-Einheit deiner Armee zerstört wird.

Wirf jedes Mal einen W6, wenn du einen Wunderwürfel erhältst. Die erwürfelte Zahl ist der Wert jenes Wunderwürfels. Dieser Wert kann nicht verändert und der Wurf kann nicht wiederholt werden, es sei denn, eine Regel besagt ausdrücklich etwas anderes. Lege deine Wunderwürfel zur Seite – sie sind dein Wunderwürfelvorrat.

Einen Glaubensakt ausführen

Bevor du einen Wurf für ein Modell oder eine Einheit deiner Armee ausführst, kann jene Einheit einen Glaubensakt ausführen, wenn du mindestens einen Würfel in deinem Wunderwürfelvorrat hast. Wenn sie dies tut, wähle einen einzelnen Würfel aus deinem Wunderwürfelvorrat, um jenen Wurf zu ersetzen (umfasst ein Wurf mehr als einen Würfel, etwa bei einem Angriffswurf oder Erschütterungstest, kann nur ein einzelner Würfel ersetzt werden). Der ersetzte Würfel wird nicht geworfen, stattdessen wird der Wert des gewählten Wunderwürfels verwendet, als wäre er geworfen worden (dies gilt in allen Regelbelangen als unmodifizierter Würfelwurf jenes Werts). Jeder Wunderwürfel kann nur einmal als Ersatz gewählt werden. Wenn alle Ersetzungen durch Wunderwürfel ausgeführt sind, entferne die gewählten Wunderwürfel aus deinem Wunderwürfelvorrat und wirf alle übrigen, nicht ersetzten Würfel, die Teil des Wurfs sind. Du kannst Wunderwürfel verwenden, wenn eine Einheit für beliebige der folgenden Würfelwurfarten einen Glaubensakt ausführt:

- Vorrückenwurf
- Erschütterungstest
- Angriffswurf
- Schadenswurf
- Trefferwurf
- Schutzwurf
- Verwundungswurf

VERBESSERUNGEN

Dein **PRINCIPALIS**-Modell ist dein **KRIEGSHERR** und hat die Verbesserung Rüstung des Glaubens. Diese kannst du durch Heilige Reliquie ersetzen.

GRUNDVERBESSERUNG

RÜSTUNG DES GLAUBENS

Der Glaube dieser Kriegerin ist so inbrünstig, ihr Eifer derart alles verschlingend, dass sie durch Willenskraft allein nicht nur Verwundungen ignoriert, die sie dreifach hätten niederstrecken sollen, sondern auch ihre Anhängerinnen inspiriert, es ihr gleichzutun.

Die Trägerin hat die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren 4+*. Zusätzlich haben, solange die Trägerin eine Einheit anführt, andere Modelle jener Einheit die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren 5+*.

ODER

OPTIONALE VERBESSERUNG

HEILIGE RELIQUIE

Das Imperium ist ein Reich, das auf dem Martyrium zahlloser Heiliger errichtet wurde. Jene Gestalten des Glaubens haben zur Erschaffung unzähliger Reliquien inspiriert, von denen es heißt, sie seien aus ihren körperlichen Überresten gefertigt, und es ist unter den Offizierinnen des Adepta Sororitas üblich, sie in die Schlacht zu tragen. Die Reliquien dienen als Fokus des Glaubens, und ihr Einfluss scheint inmitten des Durcheinanders des Krieges beinahe übernatürliche Effekte hervorzurufen.

In deiner Befehlsphase erhältst du einen Wunderwürfel, wenn die Trägerin nicht erschüttert ist und sich in Reichweite eines Missionszielmarkers befindet, den du kontrollierst. Außerdem kannst du, solange sich die Trägerin auf dem Schlachtfeld befindet, jedes Mal, wenn du einen Wunderwürfel erhältst, den Wurf jenes Wunderwürfels wiederholen.

SEKUNDÄRE MISSIONSZIELE

Du verwendest das sekundäre Missionsziel Göttliches Urteil. Dieses kannst du durch Riten der Neuweihe ersetzen.

SEKUNDÄRES GRUNDMISSIONSZIEL

GÖTTLICHES URTEIL

In den Reihen des Feindes gibt es jene, deren Ketzereien so abscheulich sind, dass sie durch die frommen Kriegerinnen des Adepta Sororitas um jeden Preis niedergestreckt werden müssen.

Zu Beginn der ersten Schlachtrunde muss dein Gegner eine Einheit seiner Armee wählen (ausgenommen **MONSTER**- und **FAHRZEUG**-Einheiten).

Am Ende der Schlacht erhältst du 6 SP, wenn jene feindliche Einheit zerstört ist. Wenn jene feindliche Einheit durch eine Nahkampfattacke eines **ADEPTA-SORORITAS**-Modells deiner Armee zerstört wurde, erhältst du stattdessen 10 SP.

ODER

OPTIONALES SEKUNDÄRES MISSIONSZIEL

RITEN DER NEUWEIHE

Der Feind hat eine Stätte von großer religiöser Bedeutung überrannt. Jetzt ist es an den Kriegerinnen des Adepta Sororitas, sich einen Pfad durch die unreinen Reihen des Feindes zu brennen, den geschändeten heiligen Boden zu sichern und ihn durch Gebet und das Vergießen des Blutes des Feindes neu zu weihen.

Ab der zweiten Schlachtrunde erhältst du am Ende deines Zuges 3 SP, wenn sich mindestens eine **ADEPTA-SORORITAS**-Einheit deiner Armee, die nicht erschüttert ist, vollständig in der gegnerischen Aufstellungszone befindet.

GEFECHTSOPTIONEN

Du kannst die folgenden Gefechtsoptionen einsetzen:

GÖTTLICHER SCHUTZ

DAS HEER DER SÜHNE – HELDENTAT

Die Sororitas schreiten durch die Feuer der Schlacht, als würden die Segnungen des Gottimperators sie beschützen.

WANN: In der Fernkampfphase deines Gegners oder in der Nahkampfphase, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit Ziele gewählt hat

ZIEL: Eine **ADEPTA-SORORITAS**-Einheit deiner Armee, die als Ziel mindestens einer Attacke der attackierenden Einheit gewählt wurde

EFFEKT: Bis zum Ende der Phase haben die Modelle deiner Einheit einen Rettungswurf von 5+ oder sie haben stattdessen einen Rettungswurf von 4+, wenn deine Einheit ein **SORORITATRUPP** oder ein **SERAPHIMTRUPP** ist.

HEILIGE SÄUBERUNG

DAS HEER DER SÜHNE – KAMPFTAKTIK

Die Kriegerinnen des Adepta Sororitas strecken ihre Feinde mit hasserfülltem Eifer nieder, während ihre Schlachtgesänge erklingen.

WANN: In deiner Fernkampfphase oder in der Nahkampfphase

ZIEL: Eine **ADEPTA-SORORITAS-INFANTERIE**-Einheit deiner Armee, die in dieser Phase noch nicht zum Schießen oder Kämpfen gewählt wurde

EFFEKT: Bis zum Ende der Phase haben die Waffen, mit denen die Modelle deiner Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit [**TÖDLICHE TREFFER**].

MÄRTYRERTOD

DAS HEER DER SÜHNE – KAMPFTAKTIK

Es gibt kein besseres Ende für eine Sororita als einen glorreichen Märtyrertod für die Sache des Gottimperators, bei dem sie bis zu ihrem letzten Atemzug Feinde niederstreckt.

WANN: In der Nahkampfphase, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit Ziele gewählt hat

ZIEL: Eine **ADEPTA-SORORITAS**-Einheit deiner Armee, die als Ziel mindestens einer Attacke der attackierenden Einheit gewählt wurde

EFFEKT: Entferne bis zum Ende der Phase jedes Mal, wenn ein Modell deiner Einheit zerstört wird, das in dieser Phase noch nicht gekämpft hat, jenes Modell nicht aus dem Spiel. Das zerstörte Modell kann kämpfen, nachdem die Einheit des attackierenden Modells attackiert hat, danach wird es aus dem Spiel entfernt.

PRINCIPALIS ELLYRINE

B W RW LP MW MK
6" 3 3+ 4 7+ 1
4+ **RETTUNGSWURF**



Kampfpatrouille-Datenblatt

Die Principalis sind die kriegerischen und spirituellen Anführerinnen der Ordines Militaris und ebenso sehr Veteraninnen mit Dekaden von Kampferfahrung wie strahlende Vorbilder der Reinheit. Ellyrine ist im Feld ein Leuchfeuer des heiligen Lichts des Gottimperators, streckt seine Feinde nieder und inspiriert ihr Gefolge durch ihre Ansprachen und ihre Amtssymbole.

FERNKAMPFWAFFEN		REICHW.	A	BF	S	DS	SW
▶	Plasmapistole – Standard [PISTOLE]	12"	1	2+	7	-2	1
▶	Plasmapistole – Überladung [RISKANT, PISTOLE]	12"	1	2+	8	-3	2

NAHKAMPFWAFFEN		REICHW.	A	KG	S	DS	SW
⚔	Energiewaffe	Nahkampf	4	2+	4	-2	1

ANFÜHRERIN

Dieses Modell kann sich der folgenden Einheit anschließen: **SORORITATRUPP**.

▶ Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, IMPERIUM, PRINCIPALIS, ELLYRINE

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführerin**

FRAKTION: **Glaubensakte**

Führe die Gerechten: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, kannst du bei jeder Attacke eines Modells jener Einheit den Trefferwurf wiederholen.

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTA SORORITAS

SORORITATRUPP

B W RW LP MW MK
6" 3 3+ 1 7+ 2
6+ **RETTUNGSWURF**



Kampfpatrouille-Datenblatt

Sororitas der Ordines Militaris sind geschickte und gläubige Kriegerinnen. Wo sie vorrücken, verbreitet sich das Licht des Imperators wie die heilige Morgendämmerung. Wunder manifestieren sich in ihrer Gegenwart, die die Schläge des Feindes abwenden oder ihre Widersacher im Feuer der Vergeltung aufgehen lassen, wenn die Schwestern Ketzler mit Boltersalven niedermähen.

FERNKAMPFWAFFEN		REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Artificatorgefertigter Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	2
	Bolter [SCHNELLFEUER 1]	24"	1	3+	4	0	1
	Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
	Ministorum-Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	0	1

NAHKAMPFWAFFEN		REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Handwaffe	Nahkampf	1	4+	3	0	1
	Kettenschwert	Nahkampf	3	4+	3	0	1

PATROUILLETRUPPS

Vor der Schlacht, zu Beginn des Schritts Schlachtformation festlegen, kann diese Einheit in zwei Einheiten zu je fünf Modellen aufgeteilt werden. Wenn du dies tust, muss eine jener Einheiten das mit dem Ministorum-Flammenwerfer ausgerüstete Modell enthalten und die andere Einheit muss das mit dem Artificatorgefertigten Sturmbolter ausgerüstete Modell enthalten.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, IMPERIUM, SORORITATRUPP

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: **Glaubensakte**

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTA SORORITAS

SERAPHIMTRUPP

B	W	RW	LP	MW	MK
12"	3	3+	1	7+	1
<div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; gap: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">5+</div> <div>RETTUNGSWURF</div> </div>					



Kampfpatrouille-Datenblatt

Seraphim kämpfen in der Vorhut des Adepta Sororitas. Nur Sororitas von überlegener Gewandtheit werden für ihre Reihen ausgewählt, wo sie mit höchster Genauigkeit schießen, während sie sich äußerst schnell bewegen. Sie müssen in Sekundenbruchteilen mit unglaublicher Präzision landen, Feinde niedermähen und sich danach wieder in die Luft aufschwingen können.

☉ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
▶ Plasmapistole – Standard [PISTOLE]	12"	1	3+	7	-2	1
▶ Plasmapistole – Überladung [RISKANT, PISTOLE]	12"	1	3+	8	-3	2

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Energiewaffe	Nahkampf	3	3+	4	-2	1
Handwaffe	Nahkampf	2	3+	3	0	1

▶ Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, SPRUNGMODUL, FLIEGEN, IMPERIUM, SERAPHIMTRUPP

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen

FRAKTION: Glaubensakte

Engelsgleicher Aufstieg: In deiner Fernkampfphase kann diese Einheit, nachdem sie geschossen hat, eine normale Bewegung von bis zu 6 Zoll ausführen, sofern sie nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten ist. Wenn sie dies tut, kommt diese Einheit bis zum Ende des Zuges nicht infrage, einen Angriff anzusagen.

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTA SORORITAS

REPENTIATRUPP

B	W	RW	LP	MW	MK	REPENTIA-PRIORIS
7"	3	3+	1	7+	1	
7"	3	7+	1	8+	1	REPENTIA
<div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; gap: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">6+</div> <div>RETTUNGSWURF</div> </div>						



Kampfpatrouille-Datenblatt

Repentia rennen inbrünstig Gebete brüllend über das Schlachtfeld, denn sie sind vom Verlangen erfüllt, für frühere Missetaten Buße zu tun. Unter dem gestrengen Blick einer Repentia-Prioris, die jeden Anflug von Sünde im Auge behält, ist der einzige Daseinszweck der Repentia nun die Vernichtung der Feinde des Imperators. So eilen sie ohne Rücksicht auf Verluste voran. Jede dieser Schwestern wünscht letztlich, ihren Ruf durch selbstlosen Mut oder brutale Frömmigkeit wiederherzustellen.

☉ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Büßer-Eviscerator	Nahkampf	2	4+	6	-2	2
Neuralpeitschen [ANTI-INFANTERIE 4+]	Nahkampf	4	3+	3	-1	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Verletzungen ignorieren 5+

FRAKTION: Glaubensakte

Aufseherin der Erlösung: Solange diese Einheit eine Repentia-Prioris enthält, kannst du bei jeder Nahkampfatacke eines Modells dieser Einheit den Trefferwurf wiederholen, und wenn diese Einheit in diesem Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat, kannst du außerdem den Verwundungswurf wiederholen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, IMPERIUM, REPENTIATRUPP

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTA SORORITAS

ARCO-FLAGELLANTEN

B	W	RW	LP	MW	MK
7"	3	7+	2	8+	1



Kampfpatrouille-Datenblatt

Arco-Flagellanten werden als Strafe für vergangene Taten mit kybernetischen Waffen und subdermalen Stimulanzienpumpen ausgerüstet. Wenn die Schlacht beginnt, werden ihre Körper mittels eines Auslöserwortes aufgeputscht und sie werden auf den Feind losgelassen. Jeden Feind, den sie erreichen, hauen sie mit ihren implantierten Flegeln in Stücke.

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Arco-Flegel [TREFFERHAGEL 1, SYNCHRONISIERT]	Nahkampf	4	4+	5	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Verletzungen ignorieren 4+

FRAKTION: Glaubensakte

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, IMPERIUM, ARCO-FLAGELLANTEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTA SORORITAS

LÄUTERER

B	W	RW	LP	MW	MK
8"	6	4+	5	7+	2



Kampfpatrouille-Datenblatt

Die Piloten der Läuterer werden grässlicher Agonie ausgesetzt aufgrund der Qualmultiplikatoren, die an ihre Synapsen gebunden sind. Sie schlagen einen Pfad der Zerstörung mit ihren Flammenwerfern, bevor sie frontal in den Feind rasen, wobei sie von Schuld und Schmerz getrieben sind und sich nicht um die Gefahr scheren. Sie hinterlassen nur Gemetzel.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Büßer-Flammenwerfer [STURM, DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL, SYNCHRONISIERT]	12"	2W6	-	5	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Gefährliches Ende 1, Verletzungen ignorieren 5+

FRAKTION: Glaubensakte

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Büßer-Kreissägenpaar [TREFFERHAGEL 1, SYNCHRONISIERT]	Nahkampf	4	4+	10	-3	2

Endloses Leiden: Diese Einheit kommt in einem Zug, in dem sie vorgerückt ist, infrage, einen Angriff anzusagen.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, IMPERIUM, LÄUTERER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTA SORORITAS

SORORITAS-RHINO

B W RW LP MW MK
12" 9 3+ 10 7+ 2
6+ **RETTUNGSWURF**



Kampfpatrouille-Datenblatt

Rhinos sind die Haupttransportpanzer des Adepta Sororitas und werden vor der Schlacht von Maschinensehern und Priestern des Ministerium gesegnet. Sie sind belastbar, robust und leicht zu bedienen. Dank ihrer unbezwingbaren Maschinengeister erleiden sie selten Pannen und bringen schnell die Kriegerinnen an jeden Ort des Schlachtfelds, an dem sie gebraucht werden.

FERNKAMPFWAFFEN		REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]		24"	2	3+	4	0	1
NAHKAMPFWAFFEN		REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Panzerketten		Nahkampf	3	4+	6	0	1

TRANSPORTER

Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 12 ADEPTA-SORORITAS-INFANTERIE-Modellen. Es kann keine SPRUNGMODUL-Modelle transportieren.

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Gefährliches Ende W3, Feuerplattform 2

FRAKTION: Glaubensakte

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TRANSPORTER, ANGESCHLOSSENER TRANSPORTER, RAUCH, IMPERIUM, SORORITAS-RHINO



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTA SORORITAS